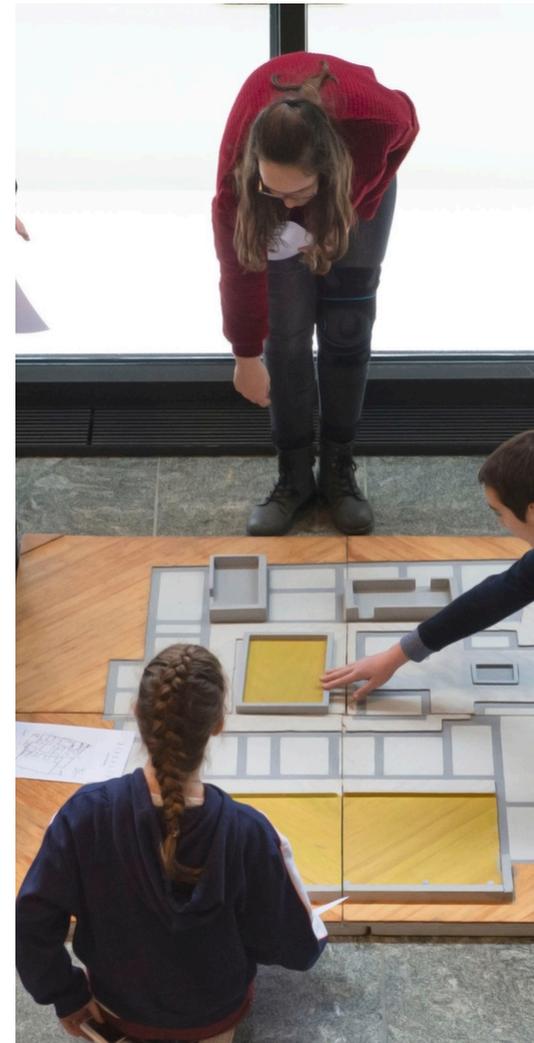




# PREVENTING ILLICIT TRAFFICKING OF CULTURAL HERITAGE: EDUCATIONAL RESOURCES

ERASMUS+ 2021-2024

# Profesores y mediadores culturales **GUÍA**



Funded by  
the European Union

[www.pitcher-project.eu](http://www.pitcher-project.eu)

## **AUTORES:**

Marine Chanteperdrix (ENSP)  
Agathe Le Riche-Maugis (Bibracte)

## **CON LA CONTRIBUCIÓN DE:**

Nicolas Angles (Collège Hubert Reeves – Epinac, and Bibracte), Marta Alsina (INS La Bisbal), Corinne Chartrelle (ENSP), Laura Gil Melcon (IES Albalat), Jean-Pierre Girard (Museomix), Marie Husson (Lycée Franco-Hellénique Eugène Delacroix), Sophie Lefebvre (Collège Emile Lepitre, Laignes, and musée du pays châillonnais – Trésor de Vix), Carolina Molina Fernández (IES Albalat), Maria Teresa Natale (Michael Culture Association), Laurent Salvador (Lycée Gustave Courbet, Belfort, and musée de Montbéliard), Maria Gabriella Scuderi (I.C. Ennio Quirino Visconti), Pier Giacomo Sola (Michael Culture Association)

## **VERSIÓN**

Versión en español, septiembre 2024

## **IMÁGENES**

Pexels, PITCHER project, Bibracte, Antoine Maillier

## **COPYRIGHT**

Los recursos se pueden utilizar de acuerdo a:  
Creative Commons Non-Commercial Share Alike license



## **DISCLAIMER**



Funded by  
the European Union

El proyecto PITCHER ha sido financiado con el apoyo de la Unión Europea y la Agencia Nacional Francesa para el Programa Erasmus+ (Acuerdo de Subvención 2021-1-FR01-KA220-SCH-000032674). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Unión Europea y la Agencia Nacional Francesa para el Programa Erasmus+ no se hacen responsables del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

---

<b>El proyecto PITCHER</b>	<b>5</b>
<b>Origen y objetivos</b>	<b>5</b>
<b>Presentación de los socios</b>	<b>6</b>
<b>Metodología y resultados</b>	<b>8</b>
<i>PASO 1: Identificar las necesidades y la base previa</i>	8
<i>PASO 2: Producción y testado de los REAs</i>	9
<i>PASO 3: Formulación de recomendaciones</i>	9
<b>Página web del Proyecto PITCHER</b>	<b>10</b>

---

## **Cómo usar los Recursos Educativos Abiertos (REA) PITCHER** **11**

<b>Dónde descargar los REAs del Proyecto PITCHER</b>	<b>11</b>
<b>Derechos de uso y distribución</b>	<b>12</b>
<b>¿Qué ventajas obtienen los estudiantes que utilizan los REA de PITCHER?</b>	<b>13</b>
<b>Algunos consejos para utilizar eficazmente los REA de PITCHER</b>	<b>14</b>
<b>¿En qué contexto puede ser usado el recurso?</b>	<b>15</b>
<b>Resumen y recomendaciones específicas para cada REA del Proyecto PITCHER</b>	<b>16</b>
<i>Casos prácticos (Bibracte)</i>	16
<i>Entrevistas cruzadas (Lycée Franco-Hellénique)</i>	16
<i>Tesoros culpables (Michael Culture)</i>	17
<i>Itinerario de una Estela (Lycée Franco-Hellénique)</i>	17
<i>Saqueo en el Pueblo (Michael Culture, INS La Bisbal)</i>	18
<i>El saqueo no es juego (Bibracte)</i>	18
<i>PillarT (ENSP)</i>	18
<i>Protect the sites! (INS La Bisbal)</i>	19
<i>El asunto “Cobanus Hoard” (Bibracte)</i>	19
<i>El misterioso robo (I.C. Visconti)</i>	20
<i>Los cazadores del arte perdido (Michael Culture - GoTellGo)</i>	20
<i>El barro que habla (IES Albalat)</i>	20
<i>¡Toca, no toques! (Museomix)</i>	21
<i>Trafic'Arte (Lycée Franco-Hellénique)</i>	21
<i>Trafic Inter (Bibracte)</i>	21
<i>Proyecto educativo Vademécum (Bibracte)</i>	21
<i>¡Sin voz! (Lycée Franco-Hellénique)</i>	22



---

<b>Caja de herramientas</b>	<b>23</b>
<b>Recursos adicionales</b>	<b>23</b>
<i>Recursos descargables libres de derechos</i>	23
<i>Recursos para formación y uso en el aula</i>	23
<b>Modelos y métodos</b>	<b>24</b>
<i>Vinculación con el currículo en España</i>	24
<i>Inspirándose en el método MUSEOMIX</i>	26
<i>Ejemplos de actividades educativas</i>	26



# El proyecto PITCHER



## Origen y objetivos

El proyecto **PITCHER** – *Preventing Illicit Trafficking of Cultural Heritage: Educational Resources* – financiado por el programa europeo Erasmus+ (2021-2024), ha desarrollado «Recursos Educativos Abiertos» (REA) que ofrecen a los profesionales de la educación herramientas innovadoras para abordar con los estudiantes la problemática del expolio de yacimientos arqueológicos y el tráfico ilícito de bienes culturales.

La lucha contra estos dos fenómenos es crucial debido a sus consecuencias:

- **Sobre nuestra comprensión del pasado:** Los objetos robados y saqueados, junto con la información que contienen, desaparecen.
- **Sobre nuestra seguridad:** El tráfico de bienes culturales, una de las ramas más activas del tráfico ilícito internacional junto con las armas y las drogas, genera sumas considerables, estimadas en varios miles de millones de dólares, que alimentan las redes mafiosas y terroristas.
- **Sobre el potencial de desarrollo** de muchos países, pues conlleva un empobrecimiento cultural.

**PITCHER** se basa en el trabajo del proyecto europeo NETCHER - NETwork and digital platform for Cultural Heritage Enhancing and Rebuilding - financiado por el programa europeo H2020 (2019-2021). Este proyecto anterior estructuró una red europea de profesionales interesados, pero también puso de relieve la necesidad de sensibilizar y orientar a las comunidades educativas sobre estos temas. Se trata, en efecto, de una nueva etapa en esta lucha, ya que los jóvenes representan la próxima generación que debe continuarla. También están directamente implicados, como autores potenciales de saqueos, gracias al uso cada vez mayor de detectores de metales diseñados específicamente para ellos.

# Presentación de los socios

El proyecto PITCHER fue iniciado por el centro de investigación de la Escuela Nacional de Policía (Francia) y la Asociación Michael Culture (Bruselas), antiguos miembros de NETCHER. Ha sido coordinado por Bibracte, uno de los principales agentes de la arqueología francesa, y reunió a la asociación MUSEOMIX, referencia en mediación museística, así como a cuatro centros educativos de Francia, Grecia, Italia y España. Todos los socios tienen una sólida experiencia en cultura y patrimonio, así como en educación formal e informal, con un interés específico en la inclusión social y la participación de los jóvenes y los grupos desfavorecidos.

## BIBRACTE

### **BIBRACTE (COORDINADOR)**

[www.bibracte.fr](http://www.bibracte.fr)

**Francia**

Antigua capital de los heduos, pueblo galo del siglo I a.C., Bibracte es hoy una institución pública que gestiona un yacimiento arqueológico, un museo y un centro europeo de investigación. Desde hace 40 años, dirige un programa internacional de investigación arqueológica y acoge anualmente a cerca de 800 estudiantes e investigadores europeos en excavaciones, jornadas de estudio y prácticas ofrecidas por universidades asociadas. Bibracte organiza directamente la formación de profesores y mediadores culturales en un Centro de Recursos para la Educación Artística y Cultural, en colaboración con los ministerios de Educación Nacional y Cultura. Su servicio de mediación, con un profesor dedicado, ofrece visitas educativas y talleres a cerca de 8.000 estudiantes cada año.

## MUSEOMIX

PEOPLE MAKE MUSEUMS

### **MUSEOMIX**

[museomix.org](http://museomix.org)

**Francia**

MUSEOMIX es una asociación que organiza cada año un maratón creativo en el interior de museos (o sitios patrimoniales) de todo el mundo. «La gente hace museos» es el lema de MUSEOMIX. Reúne a participantes con perfiles diversos (profesionales de museos, expertos en innovación, expertos digitales, mediadores, entusiastas) durante tres días en un museo asociado para diseñar y prototipar experiencias innovadoras, que adoptan la forma de un dispositivo de mediación temporal (denominado prototipo). Basado en la metodología del pensamiento de diseño, el reto de MUSEOMIX consiste en reunir equipos con miembros completamente diferentes, un Fab Lab y tecnologías de vanguardia para crear prototipos en sólo 72 horas.



### **MICHAEL CULTURE ASSOCIATION**

[www.michael-culture.eu](http://www.michael-culture.eu)

**Bélgica**

Michael Culture Association (MCA) es una organización sin ánimo de lucro creada en 2007. Es la única red paneuropea para el patrimonio cultural. El objetivo de MCA es promover el patrimonio cultural europeo a través de su digitalización y reforzar la red de profesionales europeos que trabajan en el ámbito del patrimonio cultural digital. MCA reúne a miembros y expertos de GLAM (Galerías, Bibliotecas, Archivos y Museos) y de las comunidades de investigación de la UE. MCA gestiona el MUSEU-Hub, un servicio para museos en transición a la digitalización y que agrega contenidos para Europeana.



### **ESCUELA NACIONAL DE POLICÍA**

[www.ensp.interieur.gouv.fr](http://www.ensp.interieur.gouv.fr)

**Francia**

La Escuela Nacional de Policía (ENSP) es una institución pública situada en la región de Lyon, bajo la supervisión del Director General de la Policía Francesa en el Ministerio del Interior. El objetivo principal de la ENSP es proporcionar formación inicial y continua a los altos mandos policiales franceses y extranjeros y llevar a cabo investigación aplicada sobre la seguridad operativa nacional. En 2013, la ENSP creó un Laboratorio de Investigación específico (LRENSP) para crear una comunidad de investigación multidisciplinar y multiprofesional en materia de seguridad y apoyar proyectos de investigación policial nacional. Durante varios años, el laboratorio ha acumulado una sólida experiencia en temas relacionados con la lucha contra el terrorismo y el tráfico de bienes culturales con los proyectos: POLAR (2016), NETCHER (2019 - 2021), PREVISION (2019 - 2021), NOSE (2021-2025) o más recientemente ANCHISE (CE 2023- 2026).



Ευγένιος Ντελακρουά  
Lycée Franco-Hellénique

### LYCEE FRANCO-HELLENIQUE

[lfh.edu.gr](http://lfh.edu.gr)

**Grecia**

El Lycée Franco-Hellénique (LFH) "Eugène Delacroix" de Atenas consta de dos secciones: la sección francesa (educación infantil, primaria, secundaria y bachillerato) y la sección griega (compuesta por un centro de secundaria y bachillerato), con un estatuto común aprobado por el gobierno griego en 1996. La enseñanza de la lengua francesa se enfatiza en la sección griega, mientras que la enseñanza de la lengua griega moderna es obligatoria en todos los niveles de la sección francesa. Desde septiembre de 2019, LFH "Eugène Delacroix" participa en un proyecto de prevención del acoso escolar en el marco de Erasmus+. Esta experiencia ha acrecentado el interés de LFH por nuevas acciones centradas en la educación en valores. Además, los estrechos contactos con la comunidad cultural de Atenas y las instituciones de investigación francesas allanaron el camino para su participación en el proyecto PITCHER.

### **Istituto Comprensivo E.Q. VISCONTI**

(Roma)

### ISTITUTO COMPRESIVO ENNIO QUIRINO VISCONTI

[www.icvisconti.edu.it](http://www.icvisconti.edu.it)

**Italia**

El Instituto «Ennio Quirino Visconti» de Roma imparte enseñanza en los dos niveles del primer ciclo: primaria y secundaria. Está ubicado en cinco complejos del primer municipio de Roma. El I.C. «Visconti» se extiende desde el Panteón hasta la Piazza del Popolo, desde la Fontana de Trevi hasta el corazón del Rione Monti y los Mercados de Trajano. En total, asisten más de 1.027 alumnos: 503 en primaria y 524 en secundaria.



### INSTITUTO DE EDUCACION SECUNDARIA ALBALAT

[iesalbalat.educarex.es](http://iesalbalat.educarex.es)

**España**

El IES Albalat es un instituto público situado en Navalmoral de la Mata, en España. Cuenta con más de 600 alumnos distribuidos entre la educación secundaria obligatoria, el bachillerato (en todas sus ramas, ciencias, humanidades, artes y ciencias sociales), y varios ciclos de formación profesional en el ámbito sanitario y químico (grado medio en «Cuidados auxiliares de enfermería», Grado Superior en Higiene Bucodental, Grado en Anatomía Patológica y Grado en Laboratorio). El centro pertenece a varios de los programas nacionales que trabajan por la innovación educativa, y ha sido reconocido con varios premios regionales y nacionales por su búsqueda de la innovación y la inclusión educativa como pilares de su funcionamiento.



### INS LA BISBAL

[agora.xtec.cat/ieslabisbal](http://agora.xtec.cat/ieslabisbal)

**España**

El INS La Bisbal es un centro de educación secundaria con una larga historia, situada en la localidad de La Bisbal d'Empordà, Girona. El centro cuenta con unos mil alumnos y un centenar de profesores. El tamaño del centro viene determinado por su ubicación y su entorno: acoge alumnos de los pueblos cercanos, muchos de los cuales son tan pequeños que los padres deben enviar a sus hijos al instituto de educación secundaria obligatoria más cercano, en este caso, La Bisbal. Es una institución abierta, integradora e inclusiva que proporciona una educación de calidad en un entorno de aprendizaje riguroso y colaborativo, desarrollando una cultura de paz y esfuerzo.



# Metodología y resultados

El enfoque adoptado por el proyecto PITCHER para producir REA (Recursos Educativos Abiertos) y acompañarlos de recomendaciones pertinentes para los profesionales de la educación y los responsables políticos se basó en tres pasos:

## PASO 1: Identificar las necesidades y la base previa

### Objetivos:

- Recopilar y analizar las necesidades de formación e información de los profesionales de la educación para diseñar REA que respondan a sus expectativas.
- Llevar a cabo una revisión del estado de la cuestión: identificar cómo y en qué medida se abordan el saqueo arqueológico y el tráfico ilícito de bienes culturales en la educación formal e informal (programas escolares, actividades educativas dentro y fuera del horario lectivo, material didáctico, formación de profesionales de la educación y estrategias nacionales de educación) para aprovechar los esfuerzos existentes o subsanar su ausencia.

### Resultados:

- **El análisis de una encuesta en línea realizada a 148 profesionales de la educación en los países socios del proyecto reveló importantes necesidades de contenidos:**
  - Información sobre todos los aspectos del saqueo arqueológico y el tráfico ilícito de bienes culturales.  
⇒ *Definición de ocho temas clave para el desarrollo de REA: Robo de antigüedades y obras de arte, Venta de objetos robados, Identificación de traficantes y redes, Lucha contra el tráfico ilícito, Investigación de procedencias y trazabilidad, Devolución de objetos robados, Preservación de la memoria de objetos perdidos, Consecuencias del saqueo arqueológico y del tráfico ilícito de bienes culturales y por qué estos actos están prohibidos.*
  - Situaciones de aprendizaje para explicar a los alumnos por qué el saqueo de yacimientos arqueológicos destruye el conocimiento sobre nuestro pasado..  
⇒ *REAs tales como "Looting is not a game!", "Protect the sites!", "Voiceless!", "Touch - don't touch!"...*
  - Materiales para utilizar en las clases: estudios de casos, videoclips, mapas y textos jurídicos.  
⇒ *REAs como "Case Studies" y "Crossed Interviews" y mapas y textos legales accesibles desde el entorno virtual (desde la "Caja de herramientas" en esta guía).*
  - Recursos para profundizar en el conocimiento.  
⇒ *Recursos depositados en un espacio dedicado en línea (ver capítulo "Toolbox" + modelo de formación en "Recomendaciones a los responsables políticos").*

- **Estado de la cuestión**

- **Currículums escolares:** Ningún plan de estudios de los países participantes en el proyecto aborda directamente el saqueo arqueológico y el tráfico ilícito de bienes culturales. Sin embargo, la reciente inclusión de la protección del patrimonio en los planes de estudios italianos, españoles y franceses abre perspectivas prometedoras. En términos más generales, varios programas permiten abordar estos temas, directa o indirectamente.
  - ⇒ *Los socios del proyecto crearon inventarios de puntos de anclaje en los planes de estudios, que están disponibles en la "Caja de herramientas" de esta guía*
- **Material didáctico y actividades educativas:** Salvo raras excepciones, no existen recursos específicamente educativos diseñados para su uso en un contexto escolar. Sin embargo, varios materiales de sensibilización tienen un importante valor educativo, que se ha utilizado en el proyecto.
  - ⇒ *Utilización de algunos materiales en varios REA, ya sea directamente dentro de las actividades propuestas o presentados en la sección «¿Sabías que...?».*
  - ⇒ *Estos materiales de sensibilización y presentaciones de actividades educativas, anteriores al proyecto PITCHER, están disponibles en el espacio en línea accesible desde la "Caja de herramientas" de esta guía.*
- **Formación de profesionales de la educación:** El tema del expolio arqueológico y el tráfico ilícito de bienes culturales no formaba parte de los programas de formación inicial o continua de los profesores de los países socios antes del inicio del proyecto PITCHER, y menos aún de los profesionales del patrimonio que pueden dedicarse a la mediación con el público joven.
  - ⇒ *La organización de sesiones de formación sobre estos temas por parte de los socios del proyecto permitió identificar las mejores prácticas, que se indican en las "Recomendaciones para los responsables políticos".*

## PASO 2: Producción y testado de los REAs

Se desarrollaron diecisiete REAs basados en las necesidades y prioridades identificadas durante la primera fase. A continuación, se pusieron a prueba en acciones piloto en las que participaron profesores, estudiantes y ciudadanos para que sus comentarios ayudaran a revisar y perfeccionar el contenido y la metodología propuestos. Además, varios de ellos fueron revisados por uno o varios especialistas en la materia (arqueólogos, juristas especializados en derecho del patrimonio, expertos en lucha contra el tráfico ilícito, etc.) y/o por un especialista en educación.

## PASO 3: Formulación de recomendaciones

Este último paso supuso la redacción de dos documentos que facilitan el camino para el uso generalizado del modelo de formación y los recursos educativos a escala local, nacional y europea.

- La "Guía del Profesor y del Mediador Cultural " que tiene en sus manos. Es un conjunto de recomendaciones para profesores y mediadores culturales para utilizar eficazmente los REA y otros recursos del proyecto PITCHER.
- Las "Recomendaciones para responsables políticos" en los ámbitos de la educación y la cultura, disponibles en el sitio web del proyecto PITCHER.

# Página web del Proyecto PITCHER

---

Puedes encontrar la información previa mencionada anteriormente y los recursos en la página web del proyecto PITCHER:

[www.pitcher-project.eu](http://www.pitcher-project.eu)





# Cómo usar los Recursos Educativos Abiertos (REA) PITCHER

Los diecisiete REA creados por los ocho socios de PITCHER son atractivos tanto para estudiantes y profesores como para mediadores culturales. Todos ellos pretenden animar a las jóvenes generaciones a desarrollar un sentido de respeto y protección del patrimonio cultural, a través de diversas actividades (juegos, actividades en línea, estudios de vídeos y documentos...) diseñadas para que los alumnos participen activamente en su aprendizaje.

Estos REA están concebidos como herramientas educativas autónomas que pueden utilizarse total o parcialmente, en función de los objetivos educativos y de la edad de los alumnos. Son flexibles y adaptables a las necesidades específicas de una clase, un grupo de clases o una institución. Permiten un uso interdisciplinar, se adaptan bien a los planes de estudios y muchas pueden aplicarse en horario extraescolar. Pueden utilizarse en cualquier país y en cualquier contexto, ya que abordan cuestiones universales. Sin embargo, el contenido relacionado con la legislación puede ser específico de un país concreto, por lo que puede ser necesario adaptarlo a su propio contexto nacional.

## Dónde descargar los REAs del Proyecto PITCHER

Encontrará todos los REA disponibles para su descarga directa en el sitio web del proyecto PITCHER, en la pestaña «Materiales educativos»:

[www.pitcher-project.eu/educationalmaterials](http://www.pitcher-project.eu/educationalmaterials)



# Derechos de uso y distribución

Según la definición de la UNESCO, los Recursos Educativos Abiertos son «materiales de enseñanza, aprendizaje o investigación que son de dominio público o han sido publicados bajo una licencia de propiedad intelectual que permite su libre uso, adaptación y distribución»



Los REA del proyecto PITCHER se publican bajo una «licencia Creative Commons CC-BY-NC-SA», lo que significa que para cada REA se permite:

- **Compartir:** copiar, distribuir y comunicar el REA por cualquier medio y en cualquier formato.
- **Adaptar:** remezclar, transformar y construir a partir de los REA para crear material nuevo.

Este uso debe realizarse bajo las siguientes condiciones:

- **Atribución:** Se debe dar el crédito correspondiente a los autores del REA, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios.
- **Uso no comercial:** No se puede utilizar el REA con fines comerciales, ni total ni parcialmente.
- **Compartir Igual:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, debe distribuir sus contribuciones bajo la misma licencia, es decir, la licencia CC-BY-NC-SA.

# ¿Qué ventajas obtienen los estudiantes que utilizan los REA de PITCHER?

El testado de los REA en las aulas durante la segunda fase del proyecto reveló varias ventajas:

## ✓ Sensibilización sobre el saqueo arqueológico y el tráfico ilícito de bienes culturales:

Los alumnos toman conciencia de la magnitud del saqueo arqueológico y del tráfico ilícito de bienes culturales, de su alcance mundial y de sus graves consecuencias. Aprenden que estos bienes proceden de un patrimonio compartido y que su desaparición supone una pérdida de conocimientos que dificulta nuestra comprensión del pasado. Algunos REA también les ayudan a comprender el impacto de este tráfico en nuestra seguridad (financiación de la delincuencia organizada y el terrorismo) y en el potencial de desarrollo de muchos países (degradación de los recursos turísticos y empobrecimiento cultural).

Estos recursos proporcionan a los estudiantes herramientas para comprender mejor la actualidad, ya se trate de noticias sobre nuevos saqueos, sobre restituciones o esfuerzos para combatir el tráfico ilícito. Esta concienciación puede fomentar la esperanza de que las generaciones futuras se sientan más inclinadas a proteger su patrimonio.

## ✓ Fuerte compromiso de los estudiantes:

Durante los testados de los REA, muchos alumnos mostraron interés e incluso emoción al descubrir las graves consecuencias del saqueo de yacimientos arqueológicos y del tráfico ilícito de bienes culturales. Esta toma de conciencia es una forma eficaz de ayudarles a comprender que el patrimonio es un bien común y de comprometerles en su protección para que, más adelante, puedan transmitirlo a las generaciones futuras.

Este tema puede vincularse fácilmente a objetos y situaciones reales cercanos a los alumnos, lo que refuerza aún más su compromiso.

## ✓ Aprendizaje por gamificación:

El tiempo dedicado a estas nuevas actividades, a menudo realizadas de forma lúdica, ofrece descanso en la rutina diaria de los alumnos y les hace más receptivos a los conocimientos que se les presentan.

## ✓ Desarrollo de competencias transversales:

Estas actividades ayudan a desarrollar habilidades que no siempre se abordan en sesiones lectivas más «tradicionales», como la comunicación, la convivencia, el pensamiento crítico y las habilidades STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas).

## ✓ Exploración de nuevos temas y sectores

El uso de estos REA permite explorar temas que de otro modo no se tratarían, ampliando los conocimientos generales y la curiosidad de los estudiantes.

Es una gran oportunidad para descubrir nuevos sectores profesionales; pueden conocer a profesionales que podrían orientarles en sus futuras elecciones profesionales (arqueólogo, historiador, representante de las fuerzas del orden, conservador de museo...).

Estas actividades ayudan a los alumnos a conocer mejor su entorno local (yacimientos arqueológicos, museos...), aumentando su sensibilidad hacia la protección del patrimonio.



# Algunos consejos para utilizar eficazmente los REA de PITCHER

## 1

### ANTES DE LA ACTIVIDAD:

#### Varios días o semanas antes de la actividad:

- ⇒ Familiarícese con el tema. Si no está muy versado en el tema del saqueo arqueológico y el tráfico ilícito de bienes culturales, en la «Caja de herramientas» encontrará varios recursos de fácil acceso. Si es necesario, tómese su tiempo para repasar los puntos pertinentes del plan de estudios, también disponibles en la «Caja de herramientas».
- ⇒ Familiarícese con los REA consultando el cuadro resumen de los REA y las recomendaciones detalladas para cada uno de ellos. En el sitio web del proyecto PITCHER, en la pestaña «recursos educativos», descargue el o los que le parezcan pertinentes para su actividad y, a continuación, siga las recomendaciones específicas de cada recurso.
- ⇒ Si es necesario, prepara los materiales para la actividad: imprimir, recortar y montar; reunir pequeños objetos adicionales.

#### El día de antes o el mismo día:

- ⇒ Anime a los alumnos a compartir sus reflexiones iniciales sobre el tema del saqueo arqueológico y/o el tráfico ilícito de bienes culturales.
- ⇒ Conecte estos temas a su entorno más próximo: el uso de detectores de metales en zonas rurales, los videojuegos en los que saquear antigüedades forma parte del juego (para ganar puntos, subir de nivel) o la compra de objetos antiguos o exóticos de procedencia desconocida (en un mercadillo, durante unas vacaciones en el extranjero, etc.).
- ⇒ Relacione estos temas con algo que resuene en su sensibilidad, como compararlo con el tráfico ilegal de especies animales en peligro de extinción.
- ⇒ Muéstrelas estos vídeos cortos sobre el temas (los vídeos apenas contienen texto, son accesibles para alumnado de cualquier país):
  - [Video sobre saqueo arqueológico](#)
  - [Video sobre tráfico ilícito](#)

## 2

### DURANTE LA ACTIVIDAD:

- ⇒ No dude en adaptar el contenido y la duración de la actividad. Los REA son herramientas que le ayudarán a compartir información, pero pueden modificarse según sus necesidades
- ⇒ Utilice un cronómetro si es necesario para mantener el ritmo y retar a los equipos.
- ⇒ Proporcione las respuestas necesarias, pero tenga en cuenta que los alumnos deben pensar por sí mismos, proponer sus ideas y encontrar sus soluciones.

## 3

### DESPUÉS DE LA ACTIVIDAD:

- ⇒ Si el REA incluye presentaciones de alumnos (carteles, vídeos, etc.), implique a los alumnos en la exhibición de su trabajo (en la escuela, la biblioteca local...), póngase en contacto con la prensa para una presentación pública, etc.
- ⇒ Si el recurso no lo incluye, invite a los alumnos a pensar cómo podrían sensibilizar a la opinión pública sobre estos temas. Sugíéales que creen una pequeña obra de arte, que escriban sobre lo que han aprendido sobre estos temas o pregúnteles cómo podrían explicar a un pariente/vecino por qué la búsqueda de tesoros o el coleccionismo de objetos antiguos o exóticos es problemático en varios sentidos.

# ¿En qué contexto puede ser usado el recurso?

Los REA se han concebido para un uso amplio: durante el horario escolar o extraescolar, en instituciones educativas o centros culturales, en museos, pero también yacimientos arqueológicos, bibliotecas...



## Dentro de las instituciones educativas:

- En el aula: Las instrucciones siempre especifican los planes de estudios escolares en los que se puede integrar cada REA.
- En una biblioteca o sala de estudio: Es fácil imaginar dejar algunos juegos a disposición de los alumnos para que adquieran nuevos conocimientos y tomen conciencia de estos temas mientras se divierten.
- Antes o después de visitar un museo o un yacimiento arqueológico: Sensibilizar a los alumnos sobre el trabajo de arqueólogos, historiadores, profesionales de museos, etc.
- Durante una celebración pedagógica o evento especial: Por ejemplo, el 14 de noviembre, Día Internacional contra el Tráfico Ilícito de Bienes Culturales. Para celebrar este día, los profesores que lo deseen pueden utilizar los recursos PITCHER de su elección en sus clases o en un momento concreto del día. Para preparar el evento, los alumnos pueden crear carteles para informar a sus compañeros y exponerlos en la escuela.



## Dentro de las instituciones culturales:



- A la hora de recibir clases en un museo o en un yacimiento arqueológico, varios de nuestros REA pueden servirle de inspiración para adaptar su contenido a la creación de talleres didácticos relacionados con sus colecciones y las características de sus restos arqueológicos. Otros REA, en particular los que tienen formato de juego, pueden utilizarse para introducir o concluir sus visitas y talleres educativos.
- Para las actividades extraescolares, todos los REA basados en juegos son especialmente adecuados para utilizarlos durante las horas no lectivas. Le recomendamos que elija aquellos cuyo contenido esté estrechamente relacionado con sus colecciones para permitir también una presentación de estos objetos al público joven. No dude en ofrecer estas actividades durante actos como las Jornadas Europeas del Patrimonio, la Noche Europea de los Museos, las Jornadas Europeas de Arqueología o el 14 de noviembre, Día Internacional contra el Tráfico Ilícito de Bienes Culturales.

La siguiente sección ofrece una visión detallada de los diferentes contextos posibles para utilizar cada REA.



## Resumen y recomendaciones específicas para cada REA del Proyecto PITCHER

### Casos prácticos (Bibracte)

Este recurso ofrece a los profesores veinte ejemplos documentados para abordar en sus clases diversos temas relacionados con el saqueo arqueológico y el tráfico ilícito de bienes culturales. Una base de datos les permite seleccionar los ejemplos más pertinentes en función de criterios relacionados con las características de los objetos (época y país de origen, tipo de objetos, materiales), las circunstancias de su robo o saqueo, el tráfico al que fueron sometidos, su posible devolución y su adecuación a los programas escolares franceses.

### Entrevistas cruzadas (Lycée Franco-Hellénique)

Este recurso en formato vídeo permite a los estudiantes explorar la diversidad de partes interesadas que intervienen en la lucha contra el saqueo de yacimientos arqueológicos y el tráfico ilícito de bienes culturales. Está dirigido principalmente a estudiantes de secundaria y puede utilizarse para organizar un juego de rol. El recurso es multilingüe, ya que algunas entrevistas están en francés, mientras que otras están en italiano, español o griego (con subtítulos en inglés). Los alumnos pueden ver estas entrevistas en casa y luego representar el papel del entrevistado, con el objetivo de encontrar soluciones para combatir más eficazmente el saqueo y el tráfico. Este recurso también puede ser utilizado por instituciones culturales, tanto dentro como fuera del ámbito escolar.

Consta de una serie de diez entrevistas con profesionales comprometidos en la lucha contra el saqueo de yacimientos arqueológicos y el tráfico ilícito de bienes culturales. Agentes de aduanas, policías, arqueólogos, conservadores de museos, denunciantes... Cada uno de ellos comparte su experiencia y conocimientos respondiendo a tres preguntas fundamentales:

- ¿Por qué es esencial luchar contra el tráfico ilícito de bienes culturales?
- ¿Cuál es el papel esta lucha?
- ¿Qué hay que hacer para combatir este tráfico?

Estas entrevistas ofrecen una visión general de los esfuerzos mundiales para proteger nuestro patrimonio común, al tiempo que ponen de relieve lo que queda por conseguir. Sus alumnos podrán explorar diferentes perspectivas y comprender mejor los complejos retos a los que se enfrentan a diario estos profesionales. Se trata también de una herramienta educativa diseñada para fomentar la interacción y el compromiso de los estudiantes. Por ejemplo, los estudiantes pueden encarnar a uno de los entrevistados y presentar su punto de vista, u organizar un juego de rol simulando una reunión en la que todos estos actores se reúnen para debatir las medidas que deben tomarse. Este tipo de actividad no sólo profundiza su comprensión del tema, sino que también les ayuda a desarrollar habilidades de comunicación y argumentación. Además de concienciar a los alumnos sobre la protección de los bienes culturales, estas entrevistas también pueden utilizarse para el estudio de idiomas, ya que están disponibles en varias lenguas. Ofrecen una excelente oportunidad para explorar diversas profesiones relacionadas con la conservación del patrimonio, inspirando potencialmente futuras trayectorias profesionales.

## Tesoros culpables (Michael Culture Association)

Este recurso anima a los alumnos a pensar de forma creativa y crítica sobre la relevancia del concepto de patrimonio cultural en la vida cotidiana. Se basa en la labor del ICOM, el Consejo Internacional de Museos. Desde el año 2000, el ICOM publica «Listas Rojas» para luchar contra el tráfico ilícito de bienes culturales, que causa importantes daños al patrimonio, sobre todo en las regiones del mundo donde los bienes culturales están más expuestos a robos y saqueos. La actividad, en forma de juego de mesa, consiste en buscar un objeto -entre una lista de ochenta y un bienes culturales en peligro identificados por el ICOM- que ha sido robado, con el objetivo de recuperarlo y devolverlo al museo que es su legítimo propietario. Este recurso puede utilizarse en horario escolar o extraescolar. Se recomienda especialmente su uso en un museo, ya que el gran número de objetos presentados permite establecer fácilmente conexiones con las colecciones de los museos.

## Itinerario de una Estela (Lycée Franco-Hellénique)

Esta actividad educativa permite a los alumnos descubrir los mecanismos y el alcance del saqueo y el tráfico de antigüedades. Se desarrolla a lo largo de varias sesiones de clase (al menos cuatro), pero también puede realizarse parcialmente (cada parte es independiente) o compartirse entre profesores de distintas asignaturas (Historia, Literatura, Artes Plásticas, Latín-Griego, etc.). Si sólo dispone de una hora para dedicar a este REA, elija el juego de memoria, que introduce eficazmente a los alumnos en los métodos y lo que está en juego en el tráfico ilícito de bienes culturales. También puede utilizarse fuera del horario escolar, en particular en un museo: el juego de memoria permite establecer conexiones con colecciones, y las estelas funerarias están presentes en muchos museos arqueológicos.

Este REA invita a los alumnos a seguir la fascinante historia de una antigua estela funeraria, saqueada de un yacimiento arqueológico en la década de 1970 y devuelta finalmente a Grecia gracias a la determinación de un arqueólogo denunciante.

**Primer Paso:** Viaje en el tiempo para descubrir el significado de esta estela. Los alumnos comienzan su exploración descubriendo la estela a través de dos historias inmersivas. La primera cuenta la historia de un joven griego de la Antigüedad, cuyo padre acaba de morir, y que elige la estela para honrar su memoria. La segunda narración, desde la perspectiva de un arqueólogo, les transporta a la actualidad, donde descubren que la estela ha desaparecido misteriosamente de su emplazamiento original. Un cuestionario interactivo pondrá a prueba sus conocimientos y les ayudará a sumergirse aún más en la historia de este objeto arqueológico. El objetivo de esta etapa es ayudar a los alumnos a comprender la importancia emocional, artística y científica de este objeto.

**Segundo paso:** Llevar a cabo una investigación para comprender cómo esta estela acabó en una casa de subastas. En esta fase, los alumnos se convierten en verdaderos investigadores junto al arqueólogo. ¿Su misión? Comprender cómo llegó la estela a una casa de subastas de Inglaterra. Analizando el cuaderno de bitácora del arqueólogo y completando un mapa, reconstruyen el viaje clandestino de este objeto de valor incalculable.

**Tercer Paso:** Descubrir el alcance del saqueo arqueológico y del tráfico ilícito de bienes culturales en todo el mundo. Los alumnos se darán cuenta de que la estela es sólo un ejemplo entre muchos otros mediante un juego de memoria en el que se destacan otros objetos saqueados y robados a lo largo de épocas y continentes. Completarán un mapa para comprender mejor la magnitud del tráfico ilícito de bienes culturales y su repercusión en nuestro patrimonio mundial.

**4º Paso:** Convertirse en agentes del cambio. Por último, los alumnos pasarán a la acción creando su propia campaña de prevención contra el saqueo de yacimientos arqueológicos y el tráfico ilícito de bienes culturales. Tanto si eligen hacer carteles como cortometrajes, este paso les permitirá sintetizar lo que han aprendido al tiempo que desarrollan su creatividad y su compromiso con la protección del patrimonio.

Esta actividad educativa no sólo imparte conocimientos, sino que también transforma a los alumnos en verdaderos guardianes de la historia.

## [Saqueo en el Pueblo \(Michael Culture, INS La Bisbal\)](#)

Este REA es un juego de escape creado para el «Musée des Amis de Castrum Vetus» en Châteauneuf-les-Martigues, Francia, durante el evento de aprendizaje MUSEOMIX en noviembre de 2023. Este marco le permite crear un escape room adaptado a su museo siguiendo el ejemplo de «Saqueo en la aldea». Este juego convierte a sus alumnos en un equipo de detectives culturales. Mientras exploran las salas del museo, se encuentran con seis objetos que fueron saqueados, robados, o que podrían haberlo sido, y luego recuperados. Las historias de estos robos y saqueos, reales o basadas en casos auténticos, introducen su propia aventura: los jugadores deben resolver un enigma o asumir un reto relacionado con la historia del objeto o su época para recuperar sucesivamente estos seis artefactos culturales en peligro. La superación de estos retos les permitirá descubrir poco a poco el código secreto que abrirá el cofre donde se guardan los objetos (o al menos sus réplicas en 3D). A lo largo de la aventura, aprenderán cuáles son las amenazas que se ciernen sobre estos objetos y cómo defenderse de ellas. Por lo tanto, este recurso debe adaptarse a su contexto específico, inspirándose en el marco existente para seleccionar los objetos, los escenarios (uno por objeto), los rompecabezas que hay que resolver, los retos que hay que superar y los materiales que hay que utilizar. Este recurso puede utilizarse en horario escolar o extraescolar, especialmente para una actividad orientada a la familia. También puede adaptarse para su uso en una mediateca con un fondo antiguo o en un centro de archivos.

## [El saqueo no es juego \(Bibracte\)](#)

Las siete actividades que ofrece este recurso ayudan a los alumnos a comprender las consecuencias del saqueo arqueológico, en particular la pérdida de información que se produce cuando un objeto se separa de su contexto arqueológico, y por qué existen normas estrictas que regulan el uso de detectores de metales y todas las actividades arqueológicas. Estas actividades también ayudan a los alumnos a comprender cómo el tráfico ilícito de bienes culturales financia la delincuencia organizada y el terrorismo, y cómo perjudica el potencial de desarrollo de determinados países. Las actividades son complementarias pero independientes, por lo que puede utilizar sólo algunas de ellas con sus alumnos, en función del tiempo disponible y de sus objetivos educativos. Utilizan diversos materiales (vídeos, fotografías, mapas, planos, textos, etc.) y ofrecen a los alumnos una amplia gama de ejercicios (como mininvestigaciones o talleres de arte) que hacen que el aprendizaje sea fácil y divertido, especialmente en el caso de las versiones en línea de las cuatro primeras actividades. Este recurso puede inspirar a los museos para crear talleres educativos que aborden la importancia del contexto arqueológico.

## [PillarT \(ENSP\)](#)

Este recurso es un juego de mesa diseñado de forma lúdica y rápida para introducir el tema del tráfico de bienes culturales y, en particular, arqueológicos: descubrir la mecánica del tráfico, los lugares, las prácticas de los saqueadores, los actores implicados y las acciones de las fuerzas del orden para frenar esta lacra, etc. Por tanto, es muy adecuado al principio de una unidad para introducir conceptos clave. Los jugadores de entre 13 y 18 años asumen el papel de saqueadores cuyo objetivo es vender el mayor número posible de tesoros saqueados en un tiempo limitado (30 minutos). Compiten entre sí, enfrentándose un máximo de dos a seis jugadores. El recurso te guiará paso a paso para sacar el máximo partido al juego antes, durante y después. Es importante tener en cuenta que, al final de la partida, no se debe dejar a los alumnos sin más explicaciones; el juego es rápido, y no captarán por sí solos la mecánica clave y las sutilezas del saqueo. Es fundamental que participen en debates sobre los conceptos principales para consolidar su aprendizaje.

Sugíérales que creen un mapa mental y ayúdeles a definir los conceptos clave (qué es un objeto cultural, las particularidades y causas del comercio ilícito, la detección, el saqueo subacuático, los riesgos legales, etc.). Dado que el recurso está disponible en varios idiomas, también podría ser interesante utilizarlo en una clase de idiomas. Una gran oportunidad para sensibilizar a los alumnos al tiempo que amplían su vocabulario. Este recurso también puede utilizarse en horario escolar y extraescolar, en centros escolares y en todo tipo de instituciones culturales.

## **Protect the sites! (INS La Bisbal)**

Este recurso es una webquest en línea también disponible en formato papel. Su objetivo es estudiar, analizar y difundir información sobre un fenómeno concreto: el expolio del patrimonio arqueológico mediante detectores de metales. Los alumnos pueden mejorar ciertas competencias siguiendo estos ejes: estudios intelectuales, comunicación, análisis y pensamiento crítico, y sensibilización sobre los problemas que ocasiona esta modalidad de expolio.

En cuanto a las habilidades intelectuales desarrolladas, el INS La Bisbal destacó el interés generado por las visitas a los yacimientos arqueológicos locales relacionados con su escuela. A través de estas visitas y de las explicaciones de los arqueólogos, los alumnos descubrían nuevos lugares y se hacían una idea de cómo funcionaba una sociedad de otra época, sus valores, las actividades que se llevaban a cabo, etc. A menudo, los alumnos desconocen el valor histórico y patrimonial de los yacimientos arqueológicos que tienen cerca; algunos ni siquiera han tenido nunca la oportunidad de visitarlos. Por ello, se recomienda encarecidamente que se organicen talleres relacionados con este tema cerca de los yacimientos arqueológicos, haciendo que la experiencia sea más educativa para comprender los objetos más allá de su valor puramente mercantil.

El vídeo producido por «MAC Ullastret» resultó de gran interés para los alumnos y les ayudó a comprender el saqueo subacuático mediante detectores de metales. Este vídeo explica cómo se exploran algunos yacimientos arqueológicos subacuáticos y la metodología utilizada en este contexto. Este aspecto del saqueo es muy relevante para los centros educativos cercanos a la costa mediterránea, donde el saqueo subacuático es habitual.

La lectura de algunos textos permitió a los alumnos conocer el entramado profesional relacionado con estos hechos: arqueólogos, conservadores, policía rural, recolectores, etc. Los alumnos entraron en contacto con un amplio abanico de profesionales y pudieron evaluar críticamente sus modelos de comportamiento y sus prácticas profesionales. En este sentido, las entrevistas con profesionales del sector son muy útiles.

Dos tareas beneficiaron las habilidades comunicativas de los alumnos: la infografía y la producción de un vídeo. En la infografía, era necesario mencionar las ideas principales y conectarlas de forma lógica y bien estructurada. Esta tarea es muy recomendable, ya que ayuda a organizar y consolidar las ideas adquiridas. Por último, la creación de un vídeo para concienciar sobre el tema tratado -el saqueo con detector de metales- fue muy positiva. Con el vídeo, los alumnos adquirieron competencia en la creación de mensajes audiovisuales. Esta tarea les permitió no sólo aprender las habilidades necesarias para difundir información, sino también sensibilizarse con el problema.

Gracias a este recurso, los alumnos mejoraron su pensamiento crítico y sus conocimientos sobre el patrimonio local y la metodología arqueológica, lo que les hizo más críticos con el problema del expolio arqueológico con detectores de metales. Aprendieron los valores que inspiran a los profesionales, conocieron los retos a los que se enfrentan y fueron capaces de abordar el patrimonio desde una perspectiva más amplia, considerándolo un bien inestimable que merece ser protegido y conservado.

Este recurso puede utilizarse en horario escolar y extraescolar. Una de las actividades propuestas se desarrolla en un yacimiento arqueológico, por lo que debe adaptarse a las características y restos de los yacimientos que deseen ponerla en práctica.

## **El asunto “Cobanus Hoard” (Bibracte)**

La historia del Tesoro de Couan es especialmente interesante, ya que conecta el saqueo con detectores de metales, el tráfico ilícito, la investigación de la procedencia, la legislación internacional (con el problema de la repatriación de objetos situados en Estados Unidos) y las excavaciones arqueológicas organizadas tras el arrepentimiento del saqueador para documentar el contexto posterior. Este caso real es el punto de partida de un juego de rol en el que los alumnos actúan como expertos (arqueólogos, historiadores, conservadores, abogados, policías especializados y funcionarios de aduanas) para ayudar a un juez (interpretado, por supuesto, por el profesor) a justificar la devolución a Francia de los objetos retenidos en Estados Unidos. Este recurso es fácilmente adaptable a la edad de los alumnos y a los objetivos educativos del profesor o mediador cultural, que puede simplificar o ampliar el contenido de los expedientes entregados a cada grupo de expertos.

Puede utilizarse en horario escolar y extraescolar, en una escuela, un museo o un yacimiento arqueológico. Su sencillo concepto también puede adaptarse íntegramente a otros casos de saqueo arqueológico o robo de obras de arte.

### **El misterioso robo (I.C. Visconti)**

Este recurso permite a la clase crear una entrevista en vídeo con una persona real o ficticia que haya sufrido el robo de un bien cultural. Se invita a los alumnos a elegir las preguntas que desean formular para llevar a cabo una investigación policial y crear un vídeo utilizando sus teléfonos inteligentes y programas estándar de edición de vídeo. Sugerimos leer el folleto introductorio y ver el vídeo realizado por el Instituto «Ennio Quirino Visconti» de Roma: se trata de un plan de trabajo que puede adaptarse y modificarse según las necesidades. Este recurso ofrece múltiples ideas de trabajo, especialmente en los ámbitos lingüístico, histórico, artístico, científico, cívico y tecnológico. Este recurso puede ser utilizado en horario escolar y extraescolar por instituciones culturales, especialmente museos.

### **Los cazadores del arte perdido (Michael Culture Assoc. - GoTellGo)**

Este recurso consiste en un taller para niños sobre el tema del robo y el tráfico ilícito de bienes culturales, de unas dos horas de duración, especialmente indicado para alumnos de 11 a 14 años. Los objetivos, en forma de juego de mesa por equipos, son comprender las nociones de salvaguardia, protección y valorización del patrimonio cultural; reflexionar sobre el significado de ciertas palabras (ladrones de tumbas, excavaciones clandestinas, intermediarios, mercado ilícito, robo, blanqueo de dinero, arqueomafia, secuestro de obras de arte, etc. ), las fases del tráfico ilícito (desde el robo hasta la eventual recuperación) y las instituciones implicadas; sensibilizar a los jóvenes y a sus familias sobre la importancia del patrimonio arqueológico como patrimonio cultural común, compartido y accesible; aprender las normas de conducta correctas a aplicar en caso de descubrimiento accidental de un artefacto o de comportamiento ilegal hacia un bien arqueológico.

En clase, tras una introducción al tema, se invita a los alumnos a probar el juego durante el cual deben enfrentarse a casos de descubrimiento accidental, robo, falsificación, degradación y recuperación de piezas arqueológicas. Diversas historias inspiradas en hechos reales son el punto de partida para abordar los casos propuestos con pruebas, retos y actividades. Los participantes no sólo tendrán que resolver enigmas, sino también identificarse con los protagonistas de las historias para elegir los comportamientos adecuados que deberán poner en práctica para superar el reto. Al final del juego, el profesor puede profundizar en el tema facilitando a los alumnos documentación adicional (lecturas, películas, documentales, etc.). Durante el juego, se recomienda que el profesor coordine su buen desarrollo y lea las tarjetas para mantener la atención de los equipos que no participan en la ronda concreta. Este recurso puede ser utilizado en horario escolar y extraescolar por centros escolares y todo tipo de instituciones culturales.

### **El barro que habla (IES Albalat)**

Este recurso en línea está diseñado para concienciar a los estudiantes de 12 y 13 años sobre el respeto al patrimonio cultural y los peligros que lo amenazan. Su estructura gamificada permite al alumno resolver varias misiones a través de una narrativa presentada en forma de cómic, de fácil lectura, en línea con los principios del "Universal Design Learning". Está diseñado para ser realizado de forma individual y autónoma, ya que es autoevaluable, salvo dos actividades que requieren la supervisión del profesor y pueden servir como hitos en la evaluación. Para utilizarlo es necesario un dispositivo electrónico (preferiblemente un teléfono móvil, tableta o portátil) para acceder a la plataforma online. La plataforma permite un uso individual o colectivo, y el profesor puede decidir qué actividades realizar con el grupo, haciéndola adaptable a diferentes niveles de aprendizaje. Recomendamos al profesorado revisar las actividades antes de aplicarlas, ya que se puede modificar el recurso y adaptarlo a su propia realidad descargando su archivo fuente desde la pestaña "Guía Docente y Archivo Fuente".

Las actividades propuestas combinan la implementación de competencias relacionadas con los ámbitos social, humanístico y científico-tecnológico (competencias STEAM). El carácter transversal de su contenido lo hace apto para su implementación en materias relacionadas con la historia, pero también con educación para la ciudadanía o en horas de tutoría. Este recurso es una buena manera de acercar a los estudiantes de secundaria al patrimonio arqueológico y su conservación. Aborda conceptos importantes como el patrimonio, el saqueo arqueológico y el robo de bienes culturales, y enfatiza la importancia de las profesiones que se ocupan del patrimonio. Una comprensión profunda, pero apropiada para la edad, de estos conceptos es una forma muy adecuada de prevenir ideas erróneas sobre el saqueo arqueológico y el comercio ilícito de bienes culturales.

## **¡Toca, no toques! (Museomix)**

Este recurso es una invitación a probar las profesiones de la arqueología. Hoy podrás tocar los tesoros del museo, pero aquí no se trata de llevarte un fragmento a casa. Jóvenes y mayores se convierten en verdaderos investigadores. ¿El desafío? ¡Siga un protocolo de excavación y utilice todos sus sentidos para reconstruir la historia de los antiguos habitantes de un sitio arqueológico (en el ejemplo presentado aquí: los castelnovianos, los antiguos habitantes de Châteauneuf-les-Martigues)!

Este recurso crea conciencia sobre el saqueo y el tráfico de artefactos a través de descubrimientos accidentales e investigaciones que no siguen protocolos científicos. Alienta al público a comprender la importancia de reconstruir un contexto histórico para interpretar los descubrimientos. Puede ser utilizado fuera del horario escolar, por centros educativos y todo tipo de establecimientos culturales. El sistema puede instalarse fuera de un museo, pero es preferible organizar una visita previa a un yacimiento arqueológico o a un museo para preparar, si es posible con sus mediadores, la lista de actividades a realizar, con el fin de adaptar las sistema a un contexto reconocible por los participantes.

## **Trafic'Arte (Lycée Franco-Hellénique)**

Este recurso es un juego de mesa para jugar en grupos reducidos. Ideal para usar en una biblioteca, sala de estudio o con estudiantes de cultura clásica. Los jugadores asumen el papel de un investigador decidido a reconstruir la historia de un tesoro cultural robado y recuperado. El objetivo es interrogar a cuatro "testigos" para descubrir la historia del objeto: un arqueólogo le revelará el origen del objeto, un funcionario de aduanas le guiará a través de las redes de contrabando, un conservador de museo o un subastador le explicará cómo llegaron a su posesión. este artículo y un testigo secreto te ayudarán a cerrar el caso... A lo largo de la investigación, los jugadores descubrirán los secretos del tráfico ilícito de bienes culturales y los esfuerzos realizados para proteger nuestro patrimonio mundial.

## **Trafic Inter (Bibracte)**

Este recurso está diseñado específicamente para estudiantes de secundaria franceses que estudian "Historia-Geografía, Geopolítica y Ciencias Políticas" y "Derecho y principales cuestiones contemporáneas". Ofrece el estudio de tres dossiers documentales, acompañados de preguntas, sobre el tráfico ilícito de bienes culturales en Egipto, Siria y Guatemala. Por lo tanto, puede ser una base interesante para los estudiantes que deseen presentar un examen oral sobre estos temas. Los estudiantes de secundaria no son olvidados; el dossier sobre Guatemala, que es más accesible, también les permitirá explorar este tema en el marco de un EPI francés sobre la protección del patrimonio cultural. Una vez descargados los recursos, el profesorado podrá modificarlos y adaptarlos a sus necesidades.

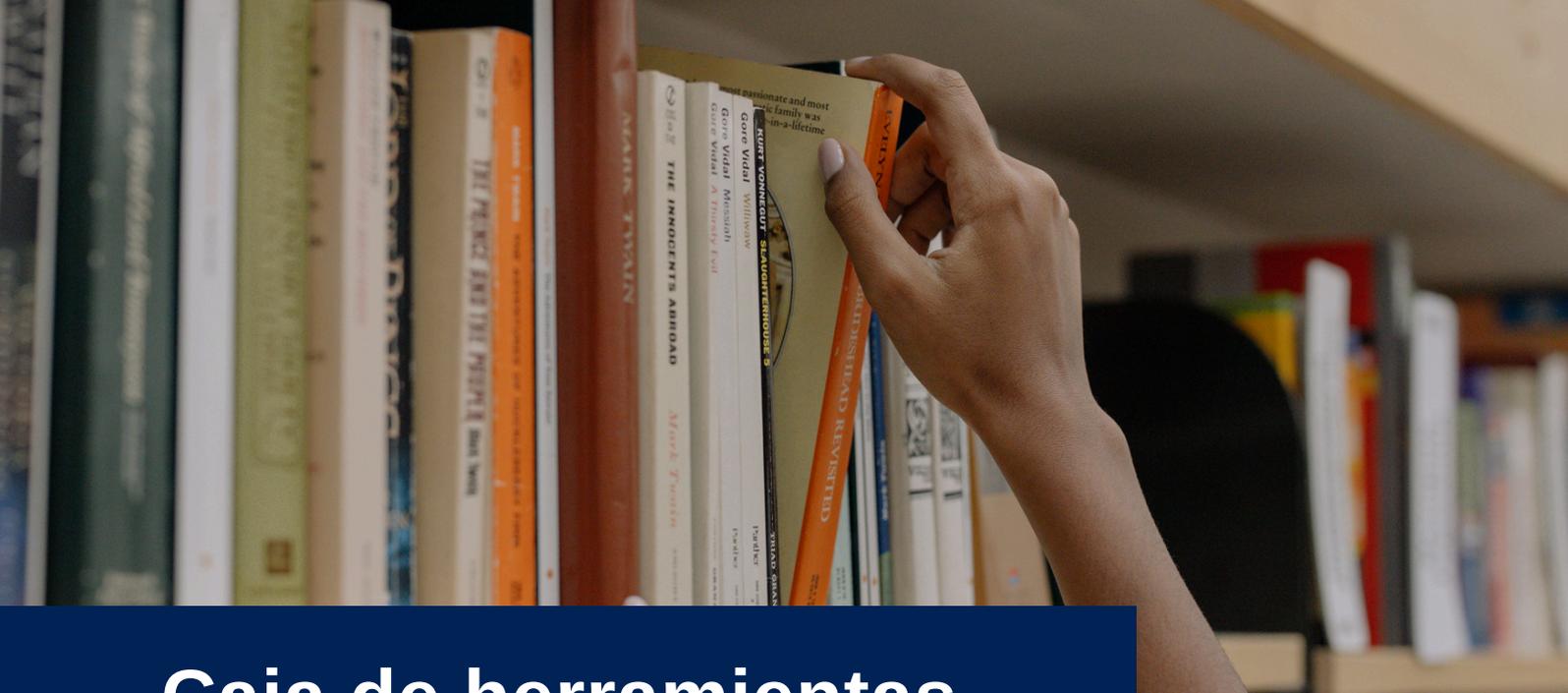
## **Proyecto educativo Vademécum (Bibracte)**

Al igual que "El robo misterioso", esta no es una actividad lista para usar para los estudiantes, sino más bien un tutorial para construir una iniciativa educativa en varias sesiones. Este recurso está especialmente dirigido a profesionales de instituciones educativas y culturales de otros países europeos. Se inspira en la iniciativa educativa francesa "La classe, l'œuvre!" que invita a una clase y un museo a diseñar colaborativamente un proyecto educativo que permita a los estudiantes familiarizarse con una obra de arte y luego presentarla al público durante la Noche Europea de los Museos. Detalla los pasos necesarios para construir un proyecto educativo en varias sesiones, encontrar una clase asociada o institución cultural y seleccionar los trabajos que los estudiantes explorarán. El anexo incluye plantillas para planificar la progresión de las secuencias educativas, así como la elaboración del presupuesto del proyecto. Los profesores y mediadores franceses podrían considerar este recurso innecesario o incluso inapropiado, dado que esta iniciativa se basa en el encuentro entre estudiantes y obras de arte, un encuentro difícil, si no imposible, en el contexto del saqueo y el tráfico ilícito de bienes culturales. Sin embargo, las visitas a exposiciones sobre este tema por parte de los mediadores de Bibracte, seguidas de un "¡La clase, la obra!" actividad, han puesto de relieve el potencial de este enfoque. A pesar de que las colecciones del museo nunca han sido robadas ni el sitio arqueológico saqueado, este recurso ofrece una amplia variedad de obras que pueden ilustrar estos temas.

## ¡Sin voz! (Lycée Franco-Hellénique)

Este recurso es una actividad diseñada principalmente para museos o profesores que deseen visitar un museo o sitio arqueológico con sus alumnos. Su objetivo es ayudar a los estudiantes a comprender cómo el saqueo de sitios arqueológicos obstaculiza el avance del conocimiento histórico y arqueológico, privándonos así de información histórica crucial para nuestra historia compartida. "¡Sin voz!" es una invitación a reflexionar, cuestionar y comprometerse con la preservación del patrimonio. Con esta actividad, tus alumnos descubrirán la historia de una estatuilla del tesoro de Couan en Borgoña. Este tesoro, enterrado por los heduos para protegerlo de la violencia de los primeros cristianos, fue descubierto por un saqueador antes de ser vendido ilegalmente. La estatuilla, ahora desprovista de su contexto original, ha perdido su "voz", su historia. Sólo gracias a la intervención de historiadores y arqueólogos, que excavaron legalmente el sitio después de que el saqueador informara a las autoridades de su descubrimiento, se pudo reconstruir la verdadera historia. A través de esta actividad, tus alumnos entenderán que cuando un objeto es sacado ilegalmente de su contexto original sin seguir la metodología arqueológica, pierde su valor como testimonio histórico. También aprenderán que una excavación arqueológica legal puede mejorar nuestro conocimiento de la historia al devolverles a estos objetos su "voz".





# Caja de herramientas

## Recursos adicionales

### Recursos descargables libres de derechos

Se trata de documentos que ya están libres de derechos (Convención UNESCO de 1970), así como de materiales elaborados por los socios del proyecto PITCHER (Glosario, Presentación de diapositivas sobre el saqueo de sitios arqueológicos, tráfico ilícito de bienes culturales, etc.) o por actores involucrados en la lucha contra el tráfico ilícito de bienes culturales (mapas, ilustraciones, etc.) que han aceptado compartirlos libremente en el marco del proyecto PITCHER.

Estos recursos están disponibles en la siguiente dirección:

<https://www.pitcher-project.eu/resources>



### Recursos para formación y uso en el aula

Se trata de diversos recursos (textos, libros, vídeos, juegos, etc.) accesibles en línea o en su área local (museos, bibliotecas y bibliotecas de juegos). Le permitirán profundizar sus conocimientos, ofrecer sugerencias para las presentaciones de sus alumnos y muchas de ellas se pueden utilizar directamente con los estudiantes. Además, los socios del proyecto actualizarán estos recursos para incluir nuevos materiales que puedan interesarle.

Estos recursos están disponibles en la siguiente dirección:

<https://www.pitcher-project.eu/resources>



# Modelos y métodos

## Vinculación con el currículo en España

Como sucede en el resto de países europeos, el saqueo arqueológico y el tráfico ilícito de bienes culturales (con esta enunciación) no está incluido como saber básico, competencia, criterio de evaluación u objetivo exclusivo en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, y que regula el desarrollo del currículo en cada una de las Comunidades Autónomas del Estado español.

Sin embargo, si realizamos una simple búsqueda de la palabra “patrimonio” en dicho decreto, observamos que el vocablo (asociado, en su mayoría de las veces, a “patrimonio cultural y artístico”) aparece 68 veces, y algunas de ellas, especialmente en la materia de Geografía e Historia, vinculados directamente a la conservación del patrimonio arqueológico.

En este apartado realizaremos un breve repaso por los elementos curriculares que permiten el anclaje de estos recursos a nuestra práctica educativa. En el artículo 7 del citado Decreto, se enuncia el objetivo J) como “Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural”.

A este objetivo contribuyen el trabajo a través de las competencias, y respecto a este asunto la competencia ciudadana es imprescindible, puesto que se define en la norma como aquella que “contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial.”

Por tanto, con el tráfico ilícito de bienes culturales se vinculan los diferentes descriptores operativos:

- CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.
- CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.
- CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecoddependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

En la materia de Educación Plástica y Visual, estos descriptores operativos aparecen vinculados a las siguientes competencias específicas:

- Competencia Específica 1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.



- Competencia Específica 6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

En la materia Educación en Valores Cívicos y Éticos, se desarrollan los descriptores operativos en las siguientes competencias:

- Competencia Específica 1. Inquirir e investigar cuanto se refiere a la identidad humana y a cuestiones éticas relativas al propio proyecto vital, analizando críticamente información fiable y generando una actitud reflexiva al respecto, para promover el autoconocimiento y la elaboración de planteamientos y juicios morales de manera autónoma y razonada.
- Competencia Específica 2. Actuar e interactuar de acuerdo con normas y valores cívicos y éticos, a partir del reconocimiento fundado de su importancia para regular la vida comunitaria y su aplicación efectiva y justificada en distintos contextos, para promover una convivencia pacífica, respetuosa, democrática y comprometida con el bien común.
- Competencia Específica 3. Entender la naturaleza interconectada e inter y ecodependiente de las actividades humanas, mediante la identificación y análisis de problemas ecosociales de relevancia, para promover hábitos y actitudes éticamente comprometidos con el logro de formas de vida sostenibles.

En el caso de Geografía e Historia, los REA recogidos aquí se vinculan a las siguientes competencias:

- Competencia Específica 2. Indagar, argumentar y elaborar productos propios sobre problemas geográficos, históricos y sociales que resulten relevantes en la actualidad, desde lo local a lo global, para desarrollar un pensamiento crítico, respetuoso con las diferencias, que contribuya a la construcción de la propia identidad y a enriquecer el acervo común.
- Competencia Específica 4. Identificar y analizar los elementos del paisaje y su articulación en sistemas complejos naturales, rurales y urbanos, así como su evolución en el tiempo, interpretando las causas de las transformaciones y valorando el grado de equilibrio existente en los distintos ecosistemas, para promover su conservación, mejora y uso sostenible.
- Competencia Específica 5. Analizar de forma crítica planteamientos históricos y geográficos explicando la construcción de los sistemas democráticos y los principios constitucionales que rigen la vida en comunidad, así como asumiendo los deberes y derechos propios de nuestro marco de convivencia, para promover la participación ciudadana y la cohesión social.
- Competencia Específica 6. Comprender los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la realidad multicultural en la que vivimos, conociendo y difundiendo la historia y cultura de las minorías étnicas presentes en nuestro país y valorando la aportación de los movimientos en defensa de la igualdad y la inclusión, para reducir estereotipos, evitar cualquier tipo de discriminación y violencia, y reconocer la riqueza de la diversidad.
- Competencia Específica 7. Identificar los fundamentos que sostienen las diversas identidades propias y las ajenas, a través del conocimiento y puesta en valor del patrimonio material e inmaterial que compartimos para conservarlo y respetar los sentimientos de pertenencia, así como para favorecer procesos que contribuyan a la cohesión y solidaridad territorial en orden a los valores del europeísmo y de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.

Respecto a esta Competencia Específica, destacamos la importancia que tiene uno de los criterios de evaluación vinculados a dicha competencia: “7.4 Valorar, proteger y conservar el patrimonio artístico, histórico y cultural como fundamento de la identidad colectiva local, autonómica, nacional, europea y universal, considerándolo un bien para el disfrute recreativo y cultural y un recurso para el desarrollo de los pueblos. “

En cuanto a la materia de Latín, aparece enunciada así su vinculación.

- Competencia Específica 5. Descubrir, conocer y valorar el patrimonio cultural, arqueológico y artístico romano, apreciándolo y reconociéndolo como producto de la creación humana y como testimonio de la historia, para identificar las fuentes de inspiración y distinguir los procesos de construcción, preservación, conservación y restauración, así como para garantizar su sostenibilidad.

## Inspirándose en el método MUSEOMIX

Como organización sin ánimo de lucro, MUSEOMIX se dedica a ayudar a las personas a captar las ideas ocultas tras los objetos o exposiciones de los museos y a producir su propia visión de «cuál debería ser una forma original de demostrar el valor» de un determinado objeto o exposición.

Para ello, MUSEOMIX desarrolló un método genérico de pensamiento creativo en un entorno patrimonial, que se adaptó durante dos eventos de aprendizaje organizados en el marco del proyecto PITCHER.

En general, los prototipos que construyeron los participantes eran creaciones específicas, ideas concretas de un grupo concreto de personas, pero el método sigue siendo genérico, y usted es libre de inspirarse en él:

- Permita a los estudiantes pensar por sí mismos.
- Deles la oportunidad de hablar con especialistas, pero sólo para mejorar su capacidad de imaginar una idea de mediación original y realista.
- Proporcióneles las herramientas necesarias para transformar sus ideas en un prototipo concreto, que debería ser testado por otros usuarios en un entorno realista.
- Pídales que actúen en un tiempo limitado; la duración no importa (de 2 horas a 3 días), lo que importa es la obligación de «hacer», es decir, la obligación de decidir y actuar en el tiempo asignado. Estas condiciones son estresantes, pero ayudan a liberar la creatividad de los participantes..

Los participantes pueden utilizar herramientas digitales sofisticadas o algo más sencillo, lo importante es que la realización de la idea sea lo suficientemente atractiva como para captar el interés del usuario y hacerle reflexionar a su vez... por sí mismo.

## Ejemplos de actividades educativas



### **No al tráfico ilícito de antigüedades!** 2017 – Biladi NGO – Libano

Esta actividad educativa se llevó a cabo con 1.500 alumnos de 10 a 14 años para sensibilizarlos sobre el saqueo y el tráfico de bienes arqueológicos. Se desarrolló en varias etapas: visitas a yacimientos arqueológicos y museos, debates con arqueólogos, juegos (un gran cómic con «huecos» donde los alumnos tenían que colocar tarjetas que representaban objetos robados) y, a continuación, una presentación de la actividad a las familias. El documento de presentación de esta actividad está disponible en el espacio en línea, y también puede descubrirlo a través de este vídeo:

<https://www.unesco.org/archives/multimedia/document-92>



### **Los pequeños embajadores del patrimonio** Verano 2022 - Misión arqueológica francesa de Mamre Oak - Hebron (Palestina)

Este taller, ofrecido a unos cuarenta niños de entre 8 y 14 años, comenzó con una presentación de los retos de la arqueología y la conservación del patrimonio. A continuación, la visita al yacimiento de Mamre y a la zona de excavaciones les permitió descubrir las excavaciones en curso y debatir con los arqueólogos y trabajadores. El taller continuó con la concienciación sobre la prohibición de utilizar detectores de metales, un grave problema en Palestina que destruye el patrimonio. Los niños aprendieron la diferencia entre los objetos descubiertos en el «contexto de la excavación», que cuentan una historia, y los objetos saqueados, perdidos para siempre para la historia de su patrimonio. Los niños comprendieron la diferencia entre los objetos descubiertos y documentados por arqueólogos, que pueden contar la historia de estos objetos, y los objetos saqueados, perdidos para siempre para la historia de su patrimonio.

Para más información:

<https://m.facebook.com/story.php>

[story\\_fbid=pfbid02Yym4Noak56ngSq8eMdyiWesBZTDTMeYXW6gQLFuQTpXJRpCALJCJ2QZ867HRExYCI&id=401586527059950](https://m.facebook.com/story.php?fbid=pfbid02Yym4Noak56ngSq8eMdyiWesBZTDTMeYXW6gQLFuQTpXJRpCALJCJ2QZ867HRExYCI&id=401586527059950)



## Nuestros preciados tesoros

Año escolar 2022-2023 – Museo Arqueológico de Bibracte

Esta actividad, "La classe, l'œuvre!," pretendía concienciar a las generaciones más jóvenes, «nuestros preciados tesoros», sobre el saqueo de yacimientos arqueológicos para que no se conviertan en «cazadores de tesoros». En dos talleres, los alumnos exploraron los distintos significados de la palabra «tesoro»: uno se basó en objetos del museo etiquetados como tesoros en sus carteles, y el otro, basado en la leyenda local del tesoro de Vouivre (un monstruo mitad mujer, mitad serpiente), ayudó a distinguir las connotaciones emocionales y monetarias asociadas a la palabra. En un tercer taller, los alumnos estudiaron los objetos descubiertos en el yacimiento arqueológico y reflexionaron sobre lo que habría ocurrido si esos objetos hubieran sido saqueados (pérdida de información por separación del objeto de su contexto arqueológico, deterioro de los objetos frágiles que no fueron restaurados, objeto reservado para el beneficio egoísta de una persona en lugar de ser accesible al gran público). Al final de estos talleres, se invitó a los alumnos a traer sus propios tesoros al museo y a escribir etiquetas para presentarlos al público durante la Noche Europea de los Museos. (Documento de presentación disponible en el espacio en línea).



## Obras de arte robadas, ¡nuestra historia en peligro!

Año escolar 2022-2023 – Châtillonnais Country Museum - Vix Treasure

La devolución, a principios de 2022, de una estatuilla del dios niño Baco robada del museo en 1973 es el punto de partida de esta actividad, «¡La clase, la obra!». Los alumnos visitaron primero el museo y conocieron el robo y la devolución de la estatuilla explicados por un mediador cultural. A continuación, expresaron por escrito las emociones que sintieron al escuchar esta historia, lo que les ayudó a interiorizar el tema del tráfico ilícito de bienes culturales antes de que se lo presentara el profesor asignado al museo. Por último, reflexionaron sobre el diseño de carteles de sensibilización sobre el saqueo arqueológico y el robo de obras de arte (el lema y las principales características visuales) antes de crearlos durante un taller artístico. Estos carteles se presentaron al público durante la Noche Europea de los Museos, a la que se invitó a la prensa. (Documento de presentación disponible en el espacio en línea).

Acceso al espacio de recursos en línea «Métodos y modelos»:

<https://www.pitcher-project.eu/resources>





[www.pitcher-project.eu](http://www.pitcher-project.eu)

 #PITCHERProject  [contact@pitcher-project.eu](mailto:contact@pitcher-project.eu)

BIBRACTE



Funded by  
the European Union

El proyecto PITCHER ha sido financiado con el apoyo de la Unión Europea y la Agencia Nacional Francesa para el Programa Erasmus+ (Acuerdo de Subvención 2021-1-FR01-KA220-SCH-000032674). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Unión Europea y la Agencia Nacional Francesa para el Programa Erasmus+ no se hacen responsables del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.